

SEGA

SEGA SATURN



FIFA

INTERNATIONAL FOOTBALL CUP OF THE WORLD

98



EA
SPORTS

MANUEL EN FRANÇAIS

Interactive
DISC

This game is licensed by
Sega Enterprises Ltd. for play on the
SEGA Saturn™ System



Démarrage du jeu



1. Allumez votre console Sega® Saturn®
2. Assurez-vous qu'une manette est branchée dans le port manette 1 de votre Sega Saturn.
3. Ouvrez le compartiment du lecteur de CD et insérez le CD FIFA En Route pour le Coupe du Monde 98.
4. Appuyez sur la touche **START** pour afficher les séquences vidéo d'ouverture et appuyez sur **START** une seconde fois pour aller dans le menu principal (reportez-vous à la rubrique Menu Principal).

Commandes principales

Tous ci-dessous une brève description des actions que vous pouvez réaliser sur le terrain. Reportez-vous à la rubrique Joies pour en avoir une description plus précise.

- Pour connaître les commandes de navigation entre les menus, reportez-vous à la rubrique Menu Principal.

Remarque : lorsque le joueur est en possession du ballon, le pavé-D permet de déplacer le joueur en fonction de la caméra.

Action	Commande
Courir	Pavé-D
Passer	B
Tir	C
Lob	A
Sprint	X

Défense	Commande
Courir	Pavé-D
Alternar joueur	B
Tacle	C
Tacle glissé	A
Sprint	X



Introduction

Vous cherchez à gagner votre billet pour la Coupe du monde 98 mais le chemin qui mène à France 98 est semé d'obstacles. 172 équipes venant de six zones géographiques du globe sont en compétition et seulement 32 d'entre elles disputeront la phase finale. EA SPORTS™ vous propose de vivre l'événement sportif le plus important du siècle. Votre objectif ? La qualification !

- La nouvelle mode d'accès pour la Coupe du monde 98 vous permet de suivre une équipe des qualifications jusqu'au premier tour et à la phase finale en France.
- 168 clubs issus de 11 championnats.
- Rapidité de jeu et réaction des commandes.
- Intelligence artificielle améliorée.
- 16 stades représentés et un stade couvert pour les matchs AMICAL.
- Authenticité des acclamations de la foule.
- Précision des visages et des ballons.
- Commentaires professionnels assurés par Thierry Biscardi et David Sinola et les présentations des matchs par Jean-Luc Reichmann.

Menu principal

Le menu principal est l'écran central du jeu. Vous pouvez personnaliser des équipes et des joueurs, gérer une équipe, définir des options par défaut, disputer un match amical, participer à une épreuve de 1vs aux buts, faire participer huit clubs à un championnat ou disputer les qualifications pour la Coupe du monde. A vous de choisir !

Pour créer ou modifier une équipe, aller au menu **TEAM BUILD** et appuyer sur **START** ou **F** pour passer à l'écran suivant.

Pour les joueurs aller au menu **GOAL/GOALIE** pour modifier les attributions des joueurs.



Pour changer les menus par défaut, appuyer sur **A** et aller au menu **GOAL** et sélectionner.

Commandes de menu

Les commandes dans les menus sont les mêmes que dans la plupart des autres versions de FIFA En Route pour la Coupe du Monde 98. (Les différences sont indiquées dans les rubriques appropriées)

Menu du menu principal

Mettre une option en surbrillance
Approuver/annuler les options en surbrillance
Passer à la zone suivante

Tout à fait



Changer les zones de la zone

Retourner à l'écran précédent

Sélectionner une option

AMICAL

Un match amical est un match simple entre deux équipes de votre choix dont l'issue n'aura aucune conséquence sur les joueurs ou classements.

ROAD TO WORLD CUP 98

Faites disputer à votre équipe les qualifications et menez-la jusqu'à France 98 (reportez-vous à la rubrique En Route pour la Coupe du Monde).

CHAMPIONNAT

Jusqu'à huit équipes peuvent disputer un championnat. Au cours du championnat, votre Équipe affronte toutes les équipes du championnat deux fois.

Remarque

Avant de jouer un match, vous pouvez afficher le classement du championnat, le calendrier des rencontres et même annuler des matchs.

ENTRAÎNEMENT

Cette option vous permet de vous perfectionner. Sélectionnez une équipe et les aspects que vous voulez travailler. (Reportez-vous à la rubrique Entraînement).

TIRAGE AU HASARD PERSONNALISER

La dernière bataille : l'apogée des tirs au but.
Cette option vous permet de modifier les caractéristiques des joueurs et des équipes ou bien d'effectuer des transferts entre clubs et équipes nationales (reportez-vous à la rubrique Personnaliser équipes).

GÉNÉRIQUE

Cette option vous permet d'afficher la liste des personnes qui ont participé au développement de FIFA En Route pour la Coupe du Monde 98.



GESTION DE L'ÉQUIPE



Cette option vous permet de régler les stratégies de l'équipe, les tactiques, la formation et le positionnement d'une équipe (rapatrier-vous à la rubrique Gestion de l'équipe).

OPTIONS



Cette option vous permet de régler les options par défaut (rapatrier-vous à la rubrique Options).

CHARGER PARTIE



Cette option vous permet de charger l'un des quatre sauvegardés (rapatrier-vous à la rubrique Sauvegarde et Chargement des parties).

Remarque : vous pouvez sélectionner Gestion de l'équipe, Options et Charger partie à partir de la plupart des écrans de configuration de la partie.

En Route pour la Coupe du Monde 98

Achetez *EA* La rubrique suivante présente des explications sur la configuration des tours, sur les formules de qualifications en général et sur les formules au sein de chaque zone géographique.

EA En Route pour la Coupe du Monde 98 est composé des qualifications, du premier tour et de la phase finale. Lorsque vous avez réussi les qualifications, vous passez au premier tour.

Remarque : une fois que vous avez réussi les qualifications et que vous avez sauvegardé votre progression, vous pouvez reprendre le jeu à tout moment. Sélectionnez l'importer, quelle équipe et réajuster entièrement les qualifications. Une fois que vous êtes arrivé en phase finale, vous pouvez réajuster le premier tour.



Pour configurer les qualifications

Une fois que vous avez sélectionné ROAD TO WORLD CUP 98 dans le menu principal, vous commencerez les qualifications et choisirez votre équipe/vos équipes pour le tournoi d'ouverture.

Choix de l'équipe

172 équipes issues de 6 zones géographiques seront en compétition pour ramener le trophée de la Coupe du Monde. Vous pouvez sélectionner jusqu'à 6 équipes pour chaque phase importante de la qualification.

Les zones **NAFIRAS** pour afficher toutes les équipes.

Les zones **SAUCR/DAUCR** pour sélectionner les 6 zones disponibles de la TT. Appuyez sur la touche **0** pour sélectionner plusieurs la sélection d'une équipe à contrôler.

Glissez/déplacez les équipes. Appuyez sur **START** pour commencer.



Zones géographiques

Pour obtenir des informations supplémentaires sur chaque zone, reportez-vous à la rubrique Zones et Compétitions.

CONMEBOL Confederación Sudamericana de Fútbol (Zone Amérique du Sud)

OFC Oceania Football Confederation (Zone Océanie)

AFC Asian Football Confederation (Zone Asie)

UEFA Union Of European Football Association (Zone Europe)

CONCACAF Confederation Of North, Central American And Caribbean Association Football (Zone Amérique du Nord, Caraïbes et Caraïbes)

CAF Confédération Africaine De Football (Zone Afrique)



Classement

Après chaque match les tirages des classements mettent à jour les derniers résultats et vous permettant de suivre les classements. C'est également pour vous la première occasion de surveiller votre progression.

Appuyez sur le bouton
pour afficher les effectifs
Appuyez le bouton de la
liste pour afficher les
résultats

Indiquez les joueurs de
la liste de joueurs dans
l'équipe sélectionnée
(liste des joueurs en
sélectionnés)



Round 1
Round 2
Round 3
Round 4
Round 5
Round 6
Round 7
Round 8
Round 9
Round 10
Round 11
Round 12
Round 13
Round 14
Round 15
Round 16
Round 17
Round 18
Round 19
Round 20
Round 21
Round 22
Round 23
Round 24
Round 25
Round 26
Round 27
Round 28
Round 29
Round 30
Round 31
Round 32
Round 33
Round 34
Round 35
Round 36
Round 37
Round 38
Round 39
Round 40
Round 41
Round 42
Round 43
Round 44
Round 45
Round 46
Round 47
Round 48
Round 49
Round 50
Round 51
Round 52
Round 53
Round 54
Round 55
Round 56
Round 57
Round 58
Round 59
Round 60
Round 61
Round 62
Round 63
Round 64
Round 65
Round 66
Round 67
Round 68
Round 69
Round 70
Round 71
Round 72
Round 73
Round 74
Round 75
Round 76
Round 77
Round 78
Round 79
Round 80
Round 81
Round 82
Round 83
Round 84
Round 85
Round 86
Round 87
Round 88
Round 89
Round 90
Round 91
Round 92
Round 93
Round 94
Round 95
Round 96
Round 97
Round 98
Round 99
Round 100

Appuyez sur START pour
commencer

Points au classement

Après un match de championnat les équipes obtiennent des points. Ceux-ci sont répertoriés dans la colonne la plus à droite du classement. L'équipe qui a le plus de points est qualifiée pour le tour suivant (reportez-vous à la rubrique Zones géographiques et compétitions si vous souhaitez obtenir une description complète des formules de qualification).

Les points sont décernés de la manière suivante

EQUIPE GAGNANTE 3
EGALITE 1
EQUIPE PERDANTE 0

Remarques

Vous pouvez afficher le classement des zones et voter dans les détails sur votre prochain match.

- Si vous souhaitez laisser l'ordinateur décider de l'issue du match, sélectionnez le bouton **Random** (disponible seulement pour les tours de qualification). Le match à venir est simple et le match suivant devrait être disponible.

Pour définir les
colonniers des buts

Établir les

Pratiquer les



Choisir la coupe

Info 24 Tous les changements de gestion d'équipe effectués en mode Championnat ou Coupe du Monde sont particuliers à ce tournoi et sont sauvegardés lorsque le tournoi est sauvegardé.

Choix de la manette

Sélectionnez l'équipe que vous voulez contrôler ainsi que la configuration de votre manette.

Sélectionnez des joueurs
(défense/milieu) pour
définir la manette
avec l'équipe que vous
voulez contrôler et les
joueurs (attaquant) pour
personnaliser les
configurations de
manette.



Pour définir les
configurations de
manette, sélectionnez
l'option Options et ensuite
la fonction Options
manette.

Info 24 - SEULEMENT dans FIFA 04 pour le Coupe du Monde 02 vous pouvez sauvegarder jusqu'à huit configurations de manette personnalisées. Reportez-vous à la rubrique Options manette.

Classe du stade

Vous pouvez faire votre sélection par les 16 postes nationaux, déterminer la durée de la res temps et les conditions météorologiques.

Astuce EA : la belle route plus vite et nouveau plus fort sur un terrain sec

Toutes les options pour passer les options.

Toutes les options pour passer les options.



Description de la phase préliminaire

Utiliser la description suivante pour découvrir les formules de qualification de la Coupe du monde France 98.

Les principes généraux

- La Coupe du monde est composée de trois phases : les qualifications, le premier tour et la phase finale.
- 172 pays se sont inscrits pour participer à la compétition préliminaire. Ces équipes nationales sont réparties en six confédérations qui déterminent elles-mêmes leur système de qualification. 55 équipes se qualifient pour le premier tour. 16 disputent la phase finale (voir 2ème de qualification pour la Coupe du Monde et renseignements pour la description de chaque zone et des systèmes de qualification).

Pays qualifiés d'office

- La France et le Brésil sont qualifiés d'office pour France 98 et ne jouent pas les qualifications. Ils commencent par disputer le premier tour. Mais, si vous sélectionnez une de ces équipes pour les qualifications, une équipe arbitraire sera choisie dans leur zone respective et sera qualifiée d'office.
- Certaines équipes sont aussi qualifiées d'office pour les qualifications à l'intérieur de leur propre zone. Si vous sélectionnez l'une de ces équipes, elle passera directement à l'étape suivante à l'intérieur de cette zone.

Formules de qualification

Championnat

Si à la fin d'un tour, deux ou plusieurs équipes totalisent le même nombre de points, le vainqueur est déterminé en appliquant les critères suivants et ce dans l'ordre indiqué ci-dessous :

- Différence de buts lors de ces matchs (buts marqués – buts encaissés = différence). Si cette différence est identique, le vainqueur est l'équipe qui a marqué le plus de buts.
- Si les équipes sont toujours à égalité, on détermine le vainqueur par le nombre de buts marqués lors de leur confrontation.
- Si les équipes sont encore à égalité, le vainqueur est décidé par tirage au sort.

Match aller-retour

- Si deux ou plusieurs équipes totalisent le même nombre de buts.
- Buts marqués à l'extérieur lors de ces matchs.
- Résultats des prolongations : les équipes jouent deux mi-temps de 15 minutes par mort subite.
- Série de tirs aux buts : chaque équipe tire cinq tirs aux buts. Si les équipes sont toujours à égalité après cette série de tirs aux buts, chaque équipe tire des tirs aux buts jusqu'à ce qu'une équipe marque, dans le même but, et pas l'autre.

Élimination directe sur un seul match

Si deux équipes sont à égalité à la fin du temps réglementaire :

- Résultats des prolongations.
- Tirs aux buts.

Zones géographiques et comparaisons

Vous trouverez ci-dessous une description complète des procédures de qualification pour chacune des six régions géographiques : CONMEBOL (Zone Amérique du Sud), OFC (Zone Océanie), AFC (Zone Asie), UEFA (Zone Europe), CONCACAF (Zone Amérique du Nord, Centrale et Caraïbes) et CAF (Zone Afrique).



CONMEBOL



ZONE 1 : Zone Amisud (CONMEBOL)

10 participants, les quatre premiers passent en phase finale, plus le Brésil, qualifié d'office (tenet du titre)

Zone 1 : EQUIPES DU CONMEBOL

Brésil (exemple)	Colombie
Equateur	Argentine
Panama	Uruguay
Bolivia	Chili
Pérou	Venezuela

Exemple

- Le Brésil est qualifié d'office car il est tenant du titre. Si vous considérez le Brésil, une autre équipe (chez les autres) de cette zone sera qualifiée d'office

TOUR DE QUALIFICATIONS DU CONMEBOL

- Groupe unique de huit équipes système championnat
- Les quatre premiers et le Brésil seront qualifiés pour France 98



ZONE 2 : Zone Océanie (OFC)

10 participants (une équipe de chaque pays qualifiée)

Zone 2 : EQUIPES DE L'OFC

GRUPPE MELANÉSIE	GRUPPE POLYNÉSIE	TOUTS 1 & 2 EQUIPES EXEMPTES
Papouasie Nouvelle Guinée	Samoa occidentales	Tahiti
Iles Salomon	Iles Cook	Australie
Vanuatu	Tonga	Nouvelle Zélande
		Fiji



Équipes exemptées

- Si vous contrôlez une des équipes exemptées au 1^{er} ou 2^e tour (Italie, Argentine, Nouvelle-Zélande, Iran, Pologne) elle sera disponible au début du 3^e tour.

1^{er} TOUR

- Les groupes Méditerranée et Polynésie disputent un championnat.
- Le vainqueur du groupe Méditerranée passe au 2^e tour.

2^e TOUR

- Le meilleur deuxième du groupe Méditerranée et le vainqueur du groupe Polynésie disputent un seul match. Le vainqueur passe au 3^e tour.

3^e TOUR

- Deux groupes composés de trois équipes disputent un championnat à l'issue duquel le vainqueur de chaque groupe passe au 4^e tour.

4^e TOUR

- Le vainqueur du groupe 1 et le vainqueur du groupe 2 disputent un match aller-retour.

5^e TOUR

- Le vainqueur dispute un match aller-retour contre l'équipe placée 4^e de la zone AFC à l'issue duquel le vainqueur se qualifie pour France 98.



ZONE 3 : Zone Asie (AFC)

36 participants, 3 qualifications et un barrage

Zone 3 : ÉQUIPES AFC

GROUPE 1	GROUPE 2	GROUPE 3	GROUPE 4	GROUPE 5
Arabie Saoudite	Irak	Émirats Arabes Unis	Japon	Australie
Malaisie	Syrie	Bahreïn	Oman	Indonésie
Bangladesh	Maldives	Jordanie	Philippines	Yémen
Chine	Taiwan	Arabie Saoudite	Macao	Corée du Sud

GRUPE 6	GRUPE 7	GRUPE 8	GRUPE 9	GRUPE 10
Republic of Congo	Koweït	Chine	Irak	Qatar
Thaïlande	Liban	Tadjikistan	Kazakhstan	S. Leone
Hong Kong	Espagne	Vietnam	Finlande	Inde
	Tadjikistan	Philippines		

1^{er} TOUR

- Les groupes composés de trois/quatre équipes. Chaque groupe dispute un championnat.
- Les vainqueurs de chaque groupe passent au 2^e tour

2^e TOUR

- Les dix vainqueurs sont répartis en deux pools de cinq équipes
- Ces deux groupes disputent un tournoi. Le tirage au sort aura lieu après le premier tour
- Le vainqueur et le meilleur deuxième de chaque groupe jouent équipes au total passent au 3^e tour. Trois de ces équipes seront qualifiées automatiquement

3^e TOUR

- Les deux vainqueurs du 2^e tour automatiquement qualifiés pour France 96 disputeront un dernier match de championnat de l'AFC
- Les deux perdants du 2^e tour joueront un match pour la troisième place. Le vainqueur de ce match passera également au tour pour France 96.

4^e TOUR

- Le perdant pour la troisième place jouera un match de barrage aller à domicile et un match de barrage retour contre le vainqueur de la zone Océanie. Le vainqueur sera qualifié à son tour pour France 96.



ZONE 4 : Zone Europe (UEFA)

55 participants, 14 équipes seront qualifiées + la France

Zone 4 : COUPES DE L'UEFA

GROUPE 1	GROUPE 2	GROUPE 3
Grèce	Angleterre	Norvège
Danemark	Italie	Suède
Croatie	Géorgie	Hongrie
Slovaquie	Portugal	Azerbaïdjan
Bosnie-Herzégovine	Moldavie	Finlande

GROUPE 4	GROUPE 5	GROUPE 6
Suède	Russie	Yémeniste
Ecosse	Israël	Slovaquie
Autriche	Belgique	République tchèque
Bélarusse	Luxembourg	Espagne
Égypte	Chypre	Malaisie
Lettonie	Mali	

GROUPE 7	GROUPE 8	GROUPE 9
Pays de Galles	Iran	Ukraine
Belgique	Roumanie	Arménie
Pays-Bas	Irlande	Allemagne
Turquie	Malaisie	Portugal
Saint-Marin	Islande	Irlande du Nord
	Leichtenstein	Albanie

Exemple

- La France est exemptée : elle est qualifiée d'office pour la Coupe du Monde. Si vous contâtes la France, une autre équipe (choix aléatoire) de cette zone est qualifiée automatiquement.

QUALIFICATIONS UEFA

- Trois groupes composés de cinq ou six équipes disputent un championnat. Les vainqueurs de chaque groupe ainsi que le meilleur deuxième décrocheront directement leur billet pour France 98.
- Pour déterminer le meilleur deuxième des trois groupes, tous les matchs disputés contre les équipes classées première, troisième et quatrième de chaque groupe seront pris en compte. Les critères suivants doivent être pris en compte dans l'ordre indiqué ci-dessous :
- Points remportés dans les matchs contre des équipes classées première, troisième ou quatrième. Différence de buts lors de ces matchs. Plus grand nombre de buts marqués lors de ces matchs. Plus grand nombre de buts marqués à l'extérieur lors de ces matchs.
- Les huit "meilleures" deuxième joueront un match de barrage aller-retour. Les quatre vainqueurs seront également qualifiés pour France 98.



ZONE 5 : Zone Amérique du Nord, Centrale et Caraïbes (CONCACAF)

30 participants : les trois premiers seront qualifiés.

Zone 5 : ÉQUIPES CONCACAF

GRUPE CARAÏBES

Arête	Grenade	Antigua	Trin
Bahamas	Jamaïque	Bermudes	Antilles Néerlandaises
Barbade	Puerto Rico	les Salomon	Saint-Kitts-et-Nevis
Cuba	Saint-Lucie	Dominique	Saint-Vincent-et-les-Grenadines
République Dominicaine	Suriname	Guyane	Trinité-et-Tobago

GRUPE ZONE CENTRALE

Brice
Gustavola
Nicuaqua
Parana

Exemples

Si vous contrainc une équipe que est exemple d'un tour, vous pouvez jouer avec cette équipe au début du tour (par exemple, si vous jouez avec les États-Unis, l'équipe sera disponible au début de la phase demi-finale)

- Les Bermudes, la Barbade, les Îles Caïmans, Cuba, Haïti, la Jamaïque, les Antilles Néerlandaises, Porto Rico, Sainte-Lucie, St-Vincent-et-les-Grenadines, Suriname et Trinité-et-Tobago sont qualifiés automatiquement pour le 2^e tour
- La Belize, le Guatemala, le Nicaragua et Panama sont qualifiés automatiquement pour le 3^e tour
- Le Canada, le Costa Rica, El Salvador, le Honduras, le Mexique et les États-Unis sont qualifiés automatiquement pour les poules demi-finale

1^{ER} TOUR

- Les équipes suivantes du groupe Caraïbes disputent des matchs aller-retour. Les vainqueurs passent au 2^e tour

Aruba-République Dominicaine (A)	Bahamas-St Kitts-et-Nevis (B)
Guyane-Française (C)	Dominique-Antigua (D)

2^E TOUR

- Les équipes suivantes de la zone Caraïbes disputent des matchs aller-retour. Les vainqueurs passent au 3^e tour

16 participants, 8 qualifiés

Suriname-Jamaïque	Bermudes-Trinité-et-Tobago
des Caïmans-Cuba	Porto Rico-Saint-Vincent-et-les-Grenadines
Vainqueur B-Saint-Lucie	Vainqueur D-St Kitts
Vainqueur C-Païti	Vainqueur A-Antilles Néerlandaises

3^E TOUR

- Les équipes restantes de la zone Caraïbes disputent des matchs aller-retour (le tirage au sort sera effectué après le second tour). Les vainqueurs (A, B, C, D) vont en phase demi-finale



8 participants, 4 quatrièmes, Système Coupe

- Les équipes arrivées de la zone Centrale disputeront des matchs aller-retour à l'issue desquels les vainqueurs disputeront la phase demi-finale

Nicaragua Guatemala Belize-Panama

PHASE DEMI-FINALE

- Trois poules composées de quatre équipes disputeront un championnat
- Les deux premières équipes de chaque poule disputeront la phase finale

GRUPE 1	GRUPE 2	GRUPE 3
Costa Rica	Canada	Mexique
Costa Rica	El Salvador	Honduras
Guatemala ou Nicaragua	Belize ou Panama	Caribbes B
Caribbes D	Caribbes A	Caribbes C

PHASE FINALE

- Six équipes disputent un championnat
- Les trois premiers seront qualifiés pour France 98



ZONE 5 : Afrique (CAF)

24 participants, 5 équipes seront qualifiées

Zone 5 : ÉQUIPES CAF

Nigeria	Zambie	Kenya	Sénégal
Égypte	Afrique du Sud	Burundi	Madagascar
Cameroun	Congo	Mauritanie	Côte d'Ivoire
Mali	Angola	Mozambique	Le Maroc
Libéria	Zimbabwe	Malawi	Burkina Faso
Togo	Togo	Ouganda	Algérie
Burkina Faso	Gambie	Guinée-Bissau	Sénégal
Nigeria	Sierra Leone	Gambie	Soudan
Congo	Sierra Leone	Sierra Leone	Togo

Exemptions

Si vous considérez une des équipes exemptes du 1^{er} tour, elle ne sera disponible qu'au début du 2^e tour

- Le Cameroun, l'Égypte, le Maroc et le Nigeria sont exemptés du 1^{er} tour

1^{er} TOUR

- Les équipes exemptées disputent des matchs aller-retour à l'issue desquels les vainqueurs passeront au 2^e tour

Togo-Sénégal	Madagascar-Zimbabwe
Tanzanie-Chine	Marocane-Burkina Faso
Soudan-Zambie	Nigeria-Mali nigérian
Rwanda Rwanda	Congo-Côte d'Ivoire
Soudan-Gabon	Burundi-Sénégal Leone
Gambie-Burkina Faso - Gambie	Kenya-Algérie
Chad-Angola	Malawi-Jamaïque du Sud
Re Maurice-République démocratique du Congo	Gambie / Côte

2^e TOUR

- Les 16 vainqueurs du premier tour ainsi que le Cameroun, l'Égypte, le Maroc et le Nigeria sont répartis en 5 groupes de quatre équipes (le tirage au sort aura lieu après le premier tour)
- Chaque groupe dispute un championnat. Les premiers de chaque groupe seront qualifiés pour l'étape 3B



Jouer

La route pour la Coupe du monde est longue et éprouvante. Si vous réussiez, votre pays devra attendre des années avant d'aller à nouveau l'occuper de bande à triques. Vous trouverez ci-dessous une description précise de toutes les actions que vous pouvez réaliser sur le terrain.

Lorsque votre équipe est en possession du ballon

Action 64 Plus vous maintenez enfoncé longtemps le bouton de commande **LA B** ou **CI**, plus vous lobe, votre passe ou votre tir sera puissant.

Coup d'envoi

Le match commence par un coup d'envoi donné du milieu du terrain. Un coup d'envoi a également lieu après un but et une fois que dure le début de la seconde période.

- Pour effectuer le coup d'envoi, appuyez sur **B**.

Faire des passes

Faites circuler la balle sur le terrain en effectuant des passes entre les joueurs.

- Pour **passer** la balle à un coéquipier, utilisez le pavé directionnel vers le joueur en réception et appuyez sur **B**.
- Pour effectuer une **passé vers le joueur en réception**, utilisez le pavé directionnel vers derrière et appuyez sur **B**.

Mode une-deux

Après une passe, vous pouvez faire revenir la balle au joueur qui l'avait auparavant en appuyant sur un bouton.

Pour effectuer un **une-deux** :

1. Appuyez sur **T** + sélection le carré-D pour faire une passe en mode **une-deux**. Vous gardez le contrôle du joueur qui fait la passe.
 2. Appuyez sur **B** pour effectuer un **une-deux**. Le joueur en réception récupère la balle au premier joueur qui l'avait.
- Pour effectuer une **passé une-deux** mais contrôler également le joueur en réception, appuyez deux fois rapidement sur **T**.
 - Pour annuler le mode **une-deux**, appuyez deux fois rapidement sur **T**. Vous contrôlez le joueur en réception.

Lob

Lorsqu'une pierre risque d'être interceptée, faites un lob au-dessus de la tête de votre adversaire :

- Pour faire un lob à un caducéen : appuyez sur **A**.
- Pour passer le lob au parti le contrôleur avec la croix : appuyez deux fois sur **A**.

Sprint

Lorsque votre rythme cardiaque n'est pas suffisamment rapide : faites un sprint :

Remarque : trop de sprints fatiguent les joueurs.

- Pour faire une pointe de vitesse : appuyez sur **X**.

Enfer en laide / Plonger

Toutes les coupes se sont décollées avec la forme parfaite. Je gagne. Attendez-vous à des défenses solides et à de nombreuses interceptions.

- **Enfer** pour faire un laide glissé : appuyez sur **Z**.
- Pour **plonger** : appuyez deux fois sur **Z**.

Actions techniques

Vous pouvez effectuer de nombreuses actions techniques en combinant les boutons fléchés **DROIT** ou **GAUCHE** avec les touches d'actions (**A**, **B**, **C**, **X**, **Y**, **Z**) :

- | | |
|-----------|---|
| Exemple 1 | appuyez rapidement sur le bouton fléché DROIT pour un mouvement rapide à droite |
| Exemple 2 | maintenez enfoncés les boutons fléchés GAUCHE ou DROIT + X . Le joueur exécute une rotation à 360° |

Tir

Tirez ! Tirez ! Vous ne pouvez pas marquer si vous ne tirez pas :

- Pour **tirer** : appuyez sur **C**. Votre pierre ira dans les filets de l'adversaire.
- Pour effectuer un tir rapide à ris de terre : appuyez rapidement sur **C**.
- Pour exécuter une **balle posée** : appuyez rapidement deux fois sur **C**.

Voleur

Lorsque vous ne pouvez enfoncer la touche **C** (si), utilisez le pavé **D** pour dérober

le ballon en fonction de l'angle de vue que vous avez sélectionné.

Action CA Si vous souhaitez entendre les effets sonores après que vous ayez manqué ou consacré un but, appuyez sur A, B, C, ou X.

Lorsque l'équipe adverse est en possession du ballon

Caméra latérale



Atténuer l'effet

- Pour neutraliser le marquage individuel : appuyez ou appuyez rapidement sur **B**. Vous contrôlez le défenseur qui est le plus proche de la balle.

Tacle

Si vous êtes en train de marquer le possesseur du ballon et qu'il s'éloigne : taclez-le pour prendre possession du ballon.

- Pour stopper la progression de votre adversaire et intercepter la balle : appuyez sur **C**.
- Pour frapper la balle plus loin avec un **tacle glissé** : appuyez sur **A**.

Aggressivité

Lorsque vous devez intercepter le ballon à tout prix, devenez agressif.

Remarque : un joueur qui a une attitude agressive peut être exclu du terrain.

- Pour exécuter un **tacle linéaire/tacle-tête défensif** : appuyez sur **Y**.
- Pour effectuer un **travail de bascule/stop d'épaule** : appuyez deux fois rapidement sur **Y**.

Sprint

Pour rattraper le possesseur du ballon ou intercepter une passe : faites une pointe de vitesse.

Remarque : trop de sprints fatiguent les joueurs.

- Pour effectuer une **pointe de vitesse** : appuyez ou appuyez rapidement sur **X**.



Lorsque le ballon est à mi-hauteur

Action Typ Pour les ballés aériennes, activer les mouvements aussi rapidement que possible pour prendre l'avantage. Maintenez la touche enfoncée jusqu'à ce que le joueur entre en contact avec le ballon.

Tête

Lorsque le ballon est à mi-hauteur et que vous êtes marqué, une tête est la meilleure façon de vous empêcher de le baller.

- Pour effectuer un **lob** de la tête/Tête latérale, appuyez sur **A**.
- Pour effectuer une **passerelle** de la tête, appuyez sur la touche **B** + utilisez le pad-D.
- Pour effectuer une **tentative de but** de la tête, appuyez sur **C**.

Pied

La volée est une action parfaite si vous disposez de temps et si aucun défenseur n'est à proximité.

- Pour effectuer une **volée basale**, appuyez rapidement et maintenez la touche **A** enfoncée.
- Pour effectuer une **passerelle à la volée**, appuyez rapidement, maintenez la touche **B** enfoncée.
- Pour effectuer un **lob de volée** ou une **bicyclette**, appuyez rapidement, maintenez la touche **C** enfoncée.

Lorsque le gardien est en possession du ballon

Une fois que le gardien a arrêté le ballon, vous le contrôlez.

- Pour une **courte relance** à un coéquipier, appuyez sur **A** ou **B**.
- Pour faire un **dégagement** en milieu de terrain, appuyez sur **C**.
- Pour effectuer un **dégagement au pied**, appuyez sur **Z**. Le gardien se comporte comme un joueur de champ.



Les coups de pied arrêtés

Coups francs, corners et dégagements

IMPQ 64 Utilisez les boutons flèches **GAUCHE** et **DROIT** pour donner de l'effet à vos tirs.

Sélectionnez l'un de ces trois modes avant une remise en jeu :

- Pour alterner entre les modes **Normal/Reception/Viseur** appuyez sur **Z**. Le mode **Normal** est le mode par défaut.



Votre contrôle se gère en « réception »

Mode normal

- Utilisez les touches **A**, **B** ou **C** pour définir la puissance de votre tir
- Pour définir la hauteur (**HAUT/BAS**) et la direction (**GAUCHE/DROITE**) du tir, utilisez le pavé-D
- Pour remettre la balle en jeu, appuyez sur **A**, **B** ou **C**

Mode réception

Pour changer les joueurs en réception, appuyez sur **B**

Pour effectuer un tir en direction du joueur en réception, appuyez sur **A** ou **C**



Pour contrôler le joueur

Mode vision

- Pour déplacer le visioner, utilisez le pavé-D
- Pour effectuer un **lob** en direction de la cible, appuyez sur **A**
- Pour **passer** la balle en direction de la cible, appuyez sur **B**
- Pour effectuer une **passée fendue** vers la cible, appuyez sur **C**



Pour en directionner vos effets : **passée fendue**

Touches

Le ballon en dernier la ligne de touche. Une remise en jeu est accordée à l'équipe qui n'a pas touché le ballon en dernier.

Commandes par défaut (en mode réception)

Sélectionnez l'un de ces trois modes avant d'effectuer une remise en jeu.

- Pour obtenir entre les modes Réception Normal/Viseur appuyez sur la touche **Z**. Le mode Réception est le mode par défaut.

Mode réception

Vous contrôlez le joueur en réception.

- Changer les joueurs en réception : appuyez sur **B**.
- Pour effectuer une remise longue : appuyez sur **A**.
- Pour effectuer une remise courte : appuyez sur **C**.

Mode normal

Vous contrôlez le joueur qui lance le ballon.

Pour effectuer une remise en jeu : appuyez sur **A**, **B** ou **C**.

Mode vision

Envoyez le ballon en direction d'une cible précise plutôt que vers un adversaire.

- Pour déplacer le vision : utilisez le pavé-D dans n'importe quelle direction.
- Pour effectuer une remise longue : appuyez sur **A**.
- Pour effectuer une remise courte : appuyez sur **B** ou **C**.

Penalty

PENALTY

Une faute est commise dans la surface de réparation contre un attaquant. Un penalty est accordé à l'équipe en attaque.

Tirer

1. Utilisez le pavé-D pour orienter le tir.
 2. Appuyez sur **C** pour tirer.
- Pour changer les joueurs qui tirent les penalty, appuyez sur **B**.

Gardiens

- Pour faire déplacer le gardien le long de la ligne de but, utilisez les touches **GAUCHE/DROITE**.
- Pour essayer d'attraper le ballon : appuyez sur **A**, **B** ou **C**.

Faire une pause pendant le match



Vous pouvez à tout moment faire une pause pendant le match

- Pour faire une pause, appuyez sur la touche **START**. L'écran du menu Pause apparaît.

REPRENDRE LA PARTIE	Vous reprenez le match
VIDEO	Visionnez un moment important du match ou voir un art de spectaculaire

Remarque : la vidéo n'est pas disponible après de l'obtention de cartons rouges

CAMERA	Sélectionnez l'un des huit angles de caméra disponibles et l'un des quatre angles de caméra lors d'un match sous stade couvert
SELECTION COMMANDES	Choisissez l'équipe que vous allez contrôler
OPTIONS COMMANDES	Modifiez les configurations des manettes
GESTION DE L'EQUIPE	Reprenez-vous à la rubrique Gestion de l'équipe
OPTIONS	Reprenez-vous à la rubrique Options
STATISTIQUES MATCH	Affichez le score, le nombre de tirs, de tirs cadrés, de corners, de fautes et les zones d'actions
LES BUTS	Affichez l'heure de chaque but et le nom du joueur qui a marqué
LES CARTONS	Affichez le nombre de cartons reçus par les deux équipes
REJOINDRE LE MATCH	Vous rejoignez le match depuis le coup d'envoi
QUITTER LE MATCH	Vous quittez le match et vous retournez à l'écran de classement

Entraînement

Sélectionnez **ENTRAÎNEMENT** à partir du menu principal pour faire des exercices et vous entraîner dans une atmosphère compétitive.

Pour configurer un exercice :

1 Sélectionner une équipe

Utilisez les touches **HAUT/BAS** pour parcourir les championnats zones et les équipes. Validez les touches **GAUCHE/DROITE** pour parcourir vos sélections et appuyez ensuite sur **START**.

2 Sélectionner le point central (Attaque ou Défense) de votre exercice

Utilisez les touches **GAUCHE/DROITE** pour déplacer votre manette sous Attaque ou Défense et appuyez ensuite sur **START**.

3 Sélectionnez un scénario d'entraînement

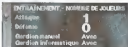
Utilisez les touches **HAUT/BAS** pour parcourir les différents exercices proposés et appuyez ensuite sur **START**.

4 Définissez vos options

Touche **HAUT/BAS** pour
mettre en surbrillance les
options d'entraînement

Touche **GAUCHE/DROITE**
pour parcourir les options
de sélection

Appuyez sur **START** pour
commencer l'entraînement.



Remarque : options non disponibles pour les 3rd, 4th, 5th, 6th

- Pour quitter un exercice d'entraînement, appuyez sur **START** sélectionnez ensuite **QUITTER** (**ENTRAÎNEMENT** à partir du menu Pause).

Exercices

TIRS AUX BUTS

Défense Défendre les buts

Attaque Marquer

COUPS FRACS

Défense Dégager le ballon au-delà de la ligne médiane ou en dehors des limites du terrain avant que l'adversaire ne marque

Attaque Marquer un but avant que la défense ne dégage le ballon

Avant que l'exercice ne commence, le symbole "X" apparaît dans un coin du terrain

- Pour déplacer le X et placer le ballon où vous le souhaitez à partir de la ligne médiane ou dans les buts, utiliser les touches **GAUCHE/DROITE** **HAUT/BAS**
- Pour commencer l'exercice, appuyer sur **A**

Concours

Défense Dégager le ballon au-delà de la ligne médiane ou en dehors des limites du terrain avant que l'adversaire ne marque

Attaque Marquer un but avant que la défense ne dégage le ballon

Avant que l'exercice ne commence, le symbole "X" apparaît sur le terrain

- Pour aller d'un bout à l'autre du terrain, utiliser les touches **GAUCHE/DROITE**
- Pour commencer l'exercice, appuyer sur **A**

Match d'entraînement

Attaque/Défense S'emparer du ballon et marquer

Les tirs aux buts

Le gagnant est déterminé à l'issue d'une série de tirs aux buts. Chaque équipe en tire cinq. Si après ces cinq tirs, les deux équipes sont à égalité, les équipes tire jusqu'à ce qu'une équipe marque dans le même tour et pas l'autre.

- Sélectionner une équipe de la même manière que dans les autres modes de jeu.

Tirer : attendre le tir avec le pied et appuyer sur **R** pour tirer.



Quitter : appuyer sur **MAISON** / **RECHERCHER** pour quitter le jeu afin de la fin des buts. Pour revenir à l'entraînement, appuyer sur **A**, **B** ou **C**.

Personnaliser l'équipe

Servir-vous des fonctions de personnalisation du match pour modifier les attributs des joueurs et de l'équipe ou effectuer des transferts entre des clubs et des équipes nationales.

- Appuyez sur la touche **START** pour quitter l'écran Personnaliser. Assurez-vous de sauvegarder vos changements avant de continuer.

Ajustement des attributs des joueurs

Les attributs des joueurs sont notés de 10 à 99 (99 étant le meilleur).

Pour afficher le classement des attributs des joueurs :

1. Appuyez sur **A** pour activer les effets.
2. Utiliser les touches **HAUT**/**BAS** pour mettre en surbrillance le nom d'un joueur.
3. Utiliser les touches **GAUCHE**/**DROITE** pour parcourir les attributs.



Acc accélération	Rés réaction
Agil agilité	PsT puissance tir
Pat potentiel offensif	PtT précision tir
Via vision	Vé vitesse
CB contrôle balle	Tes tacles
Cre créativité	Agp agilité
For force	Cap capacités passes
PtS précision passes	Str tir
PdP précision passes	

EQUIPES NATIONALES

Accédez aux joueurs de la réserve à votre équipe ou transférez des joueurs de votre équipe dans la réserve (pour les qualifications uniquement). Les équipes nationales forment entre 11 et 25 équipes.

Remarque : dans le mode Road to World Cup 98, vous pouvez effectuer des transferts seulement pendant les tours de qualification.

Pour transférer un joueur de la réserve à l'effectif d'une équipe :

1. Appuyez sur **A** pour activer l'effectif.
2. Utilisez les touches **NAUT/DAZ** pour mettre en surbrillance le nom du joueur, puis appuyez sur **B** pour le sélectionner.
3. **EFFECTUEZ LE TRANSFERT** : Appuyez sur **C** pour confirmer le nom du joueur qui transfère d'un effectif à l'autre.



TRANSFERTS ENTRE CLUBS

Cette option vous permet d'effectuer des transferts de joueurs entre tous les clubs. Les équipes doivent totaliser entre 11 et 20 joueurs.

Pour transférer un joueur d'un club à un autre :

1. Appuyez sur **A** pour activer l'effet.
2. Utilisez les touches **HAUT/BAS** pour mettre en surbrillance le nom du joueur, puis appuyez sur **C** pour le sélectionner.
3. **EFFECTUEZ LE TRANSFERT ?** Appuyez sur **C** pour confirmer. Le nom du joueur est transféré d'un effectif à l'autre.



Les noms de l'équipe ne peuvent être sélectionnés à l'aide du bouton **A**.

Touches **HAUT/BAS** pour sélectionner le nom du joueur.

Appuyez sur **A** pour confirmer les effectifs des équipes.

Remarque : tous les clubs commencent avec un capital défini. Vous pouvez l'augmenter uniquement en transférant des joueurs à d'autres équipes.

MODIFIER JOUEUR

Cette option vous permet de modifier les caractéristiques personnelles des joueurs. Si vous augmentez la valeur d'un caractère au-delà d'un joueur, vous devez réduire de la même manière celle d'une autre caractéristique de ce joueur.

Touches **HAUT/BAS** pour mettre une option en surbrillance dans une catégorie.

Touches **GAUCHE/DROITE** pour parcourir les caractéristiques. Appuyez sur **A** pour parcourir les catégories de l'équipe.

Le total des points d'un joueur ne peut être inférieur à zéro.



Améliorer l'endurance.

Augmenter la vitesse.

Augmenter la force.

Pour modifier le nom d'un joueur :

1. Mettre en surbrillance son nom d'équipe et appuyer sur **C**. Un espace apparaît ainsi qu'un curseur clignote.
2. Utiliser les touches **HAUT/BAS** pour faire défiler les lettres et chiffres.
3. Utiliser les touches **GAUCHE/DROITE** pour déplacer le curseur d'un espace à l'autre.
4. Appuyer sur **C** pour valider le nom modifié. Une fois que vous avez sauvegardé le joueur, le nouveau nom remplace l'ancien dans tous les affichés.

MODIFIER EQUIPE

Définir le motif de l'équipe à domicile et à l'extérieur, changer le nom de l'équipe, changer le drapeau et afficher la valeur monétaire de l'équipe.

Touches **HAUT/BAS** pour parcourir toutes les données (nom, couleur, drapeau).

1. Appuyer les touches **HAUT/BAS** afin d'afficher les touches **GAUCHE/DROITE** pour parcourir les options.

Choisir le nom de l'équipe comme un nom de joueur.



Équipe par défaut

Options



Sélectionner des options pour personnaliser l'expérience de jeu. Sélectionner les options à partir de la liste des options de configuration. Sélectionner les différentes options pour personnaliser votre jeu. Pour connaître en détail les descriptions de quelques-unes des options, consultez l'onglet 'Options' dans le jeu.

Options mode
Options de jeu
Options audio
Options commandes



Options par défaut

- Pour sauvegarder de manière temporaire les changements, appuyez sur la touche **START**.
- Pour annuler appuyez sur la touche **B**.

Remarque : les options par défaut sont indiquées en gras.

Options de match

DURÉE MI-TEMPS	Déterminez la durée de la mi-temps : 2, 4, 6, 8, 10, 20 ou 45 minutes.
LANGUES	Affichez le texte à l'écran en anglais, français, allemand, italien, espagnol, suédois ou néerlandais.
VIDEO	Lorsque cette option est activée, vous pouvez revoir tous les buts.
MONTRE	Déterminez si la montre de match fonctionne en CONTINUE ou si elle doit s'arrêter au cours de chaque ARRÊT DE JEU .
CHRONOMETRE	ACTIVÉ/DESACTIVÉ l'affichage du chronomètre.
APPICHAGE SCORE	ACTIVÉ/DESACTIVÉ l'affichage du score.
INDICATEURS VISUELS	ACTIVÉ/DESACTIVÉ les indicateurs de mode attaque et les réticules de visée.
NUMERO JOUEURS	ACTIVÉ/DESACTIVÉ les numéros des maillots des joueurs.
MAILLOTS SIMILAIRES	Vous pouvez des maillots supplémentaires à les équipes en compétition ont des maillots qui portent les mêmes couleurs. L'équipe qui reçoit garde son maillot original.
CAMERA	Déterminez l'angle de vue de votre caméra : terrain TV aérienne stade classique, toute touche ou gardien.



Options de jeu

HORS JEU	Activez cette option si vous souhaitez que cette règle soit prise en compte.
BLESSURES	Désactivez cette option si vous ne souhaitez pas que les blessures des joueurs affectent le match.
RIGUEUR DE L'ARBITRE	Déterminez le rigueur de l'arbitre. Sélectionnez ALÉATOIRE et elle varie ou DÉFINIE et vous avez accès à la carte de rigueur (voir ci-dessous).
NIVEAU DE RIGUEUR	(Disponible lorsque le rigueur de l'arbitre est paramétré) Le sur DÉFINIE : 1 ou 2 indique le niveau de rigueur de l'arbitre (HAUT indique le niveau le plus rigoureux).
CARTONS	Si cette option est ACTIVÉE , l'arbitre peut sortir des cartons jaunes et rouges.
REMPLACEMENTS	Limitez le nombre de remplacements à 3 ou 5 par match/équipe ou choisissez un nombre de remplacements ILLIMITÉ durant tout le match.
ENTRÉE	Lorsque l'option est ACTIVÉE , les joueurs se relèvent à la courriel loop longtemps.
ATTENTES JOUEURS	Vous avez la possibilité d'avoir les caractéristiques EXAGÉRÉES en matière de course, passes et tirs.
ASSISTANCE ÉQUIPE PERDANTE	Lorsque cette option est ACTIVÉE , elle permet à l'équipe perdante d'être soutenue par l'ordinateur.

OPTIONS AUDIO

Vous pouvez activer ou désactiver les options de son, régler le volume de la musique ou des commentaires, des effets spéciaux et les effets spéciaux dans les menus.

Options des commandes

Sélectionnez un niveau de difficulté et l'aide que vous recevez de l'ordinateur grâce à l'une des huit configurations proposées.

CONFIG	Personnalisez jusqu'à trois configurations de jeu préétablies à partir de l'écran de sélection des commandes.
NIVEAU DE DIFFICULTÉ	Régulez le niveau de l'adversaire contrôlé par le console.
VISUEL	Comptez le visuel à l'aide des touches directionnelles ou bien laissez la console gérer la direction de vos tirs.
NIVEAU TECHNIQUE	Exécutez une série d'actions en utilisant les touches assignées (reportez-vous à la rubrique <i>Niveau technique</i>).
TITRES ASSISTÉS PAR IA	Si cette option est activée, la console gère elle-même les titres.
CENTRES AUTOMATIQUES	Si cette option est activée, le joueur qui court en direction de l'axe du terrain fait un centre en utilisant la touche 10B.
UNE-DEUX	Contrôlez le joueur qui fait la PASSÉ et celui qui le RECEPTIONNE.
GESTION DE L'ÉQUIPE	Si vous sélectionnez <i>Assisté par IA</i> , vous obtenez l'aide de la console en ce qui concerne la gestion de l'équipe (par exemple, si vous manquez de joueurs, la console ajuste votre formation en combinant les trous sur le terrain).

Gestion de l'équipe



Maximisez votre équipe de telle sorte qu'elle soit et joue au maximum de ses capacités. Le jeu et les autres aspects de l'équipe sont automatisés. Gestion de l'équipe à partir de votre Pseudo.

Remarque : sauvegardez vos changements avant de continuer. Tous les changements d'équipe effectués en mode Championnat ou lors du World Cup 16 (franc 16) sont spécifiques à ce tournoi et sont sauvegardés lorsque le tournoi est sauvegardé.

COMPOSITION	Déterminez la formation de départ de l'équipe pour le match.
REMPLACEMENT	(sans Pseudo) Effectuez des remplacements avec les joueurs de la réserve.
FORMATION	Définissez la formation de votre équipe.

Remarque : 11 joueurs doivent être sur le terrain, y compris le gardien.

STRATÉGIE	Modifiez la stratégie de votre équipe.
AGRESSIVITÉ	Définissez le niveau d'agressivité de chaque joueur.
COUPS DE PIEDS ARRÊTÉS	Cette option vous permet de désigner quels sont les joueurs qui vont tirer les corners et les pénalités.
POSITIONNEMENT	Cette option vous permet de modifier la position de chaque joueur sur le terrain.
POTENTIEL OFFENSIF	Définissez le potentiel offensif de chaque joueur.
MARQUAGE INDIVIDUEL	(sans Pseudo) Cette option vous permet de définir les marquages.

Sauvegarde et chargement des matchs

À la fin d'un match, vous pouvez sauvegarder votre position dans un championnat ou dans la Coupe du Monde à partir des menus **Classement** et **Rangéniés**. Si vous quittez le jeu sans sauvegarder, vous perdrez tout ce que vous avez réalisé lors de cette session de jeu.

Remarque : n'insérez ou ne retirez jamais de cartouche mémoire lorsque vous sauvegardez ou chargez des fichiers.



Sélectionnez l'option de sauvegarde pour sauvegarder ce tournoi ou une partie en cours. Les données sauvegardées sont placées automatiquement.



Sélectionnez l'option de chargement de partie pour charger un tournoi ou une partie en cours.

Remarque : une partie sauvegardée dispose de sa propre base de données. Tous les changements d'équipe effectués dans cette sauvegarde sont spécifiques à cette sauvegarde et n'impactent en aucun cas les paramètres par défaut.



GENÉRIQUE

Équipe

Préproduit et Écriture

Producteur

Programmeur principal

Programmeurs

Programmeurs supplémentaires

Artiste principal

Artistes

Directeur Artistique

Scénariste

Équipe Vidéo 3D

Producteur exécutif

Directeur développement produit

Producteur

Directeur développement

Assistant Producteur

Stylisateurs

Stylisatrices vidéo

Directeur

Staff artistique 3D

Technique 3D

Équipe 4AC

Artiste principal programmation

Directeur développement technique

Directeur artistique

Directeur artistique technique

Producteur

Programmeurs principaux

Programmeurs

Artistes

Programmeurs supplémentaires

Stylisateurs supplémentaires

Staff artistique

Artistes

Assistants supplémentaires

Superviseurs vidéo

Superviseurs 3D

Artistes 3D

Staff vidéo

Assistants vidéo

Stylisateurs supplémentaires 3D

Assistants production

Assistants production 3D-4D

Staff Vidéo

Staff Vidéo 3D

4D/5D

Johnnie Walker, Richard Williams, Todd Phillips

Robert Williams

Agustín Fernández

Mark Smith

Mark Smith

Leslie Rogers

Travis Williams

Johnnie Walker

Mark Smith

Robert Williams

Robert Williams

Johnnie Walker

Mark Smith

Robert Williams

Johnnie Walker, Mark Smith

Robert Williams, Mark Smith, Johnnie Walker, Robert Williams

Johnnie Walker, Robert Williams, Mark Smith

Robert Williams, Johnnie Walker, Mark Smith, Gary Rogers

Robert Williams

Staff Vidéo

Staff Vidéo 3D

Staff Vidéo

Staff Vidéo

Johnnie Walker, Robert Williams, Johnnie Walker

Robert Williams, Johnnie Walker, Johnnie Walker, Gary Rogers

Robert Williams

Robert Williams, Johnnie Walker, Robert Williams, Johnnie Walker

Robert Williams, Robert Williams, Johnnie Walker, Johnnie Walker

Robert Williams, Johnnie Walker

Robert Williams, Johnnie Walker, Robert Williams

Robert Williams, Johnnie Walker, Robert Williams

Robert Williams, Johnnie Walker, Robert Williams

Robert Williams, Johnnie Walker

Robert Williams

Robert Williams

Robert Williams, Johnnie Walker, Robert Williams

Robert Williams

Robert Williams

Robert Williams

Robert Williams

Robert Williams

Robert Williams

Robert Williams, Johnnie Walker, Robert Williams

Robert Williams



Produit sous licence officielle SEGA Europe Ltd. Représentant SEGA en Grande-Bretagne et en Irlande.
SEGA et le logo SEGA sont des marques déposées de SEGA. Tous droits réservés. SEGA est une marque SEGA. © 1997 SEGA.

Security Programs © 1994-1995 ALL RIGHTS RESERVED. Unauthorized copying, reproduction, rental,
public performance or broadcast of this game is a violation of applicable laws.

This product is exempt from classification under UK Law, in accordance with The Video Standards
Council Code of Practice. It is considered suitable for viewing by the age ranged 0-18.

PATENTS: U.S. Nos. 5,442,484; 5,442,485; 5,442,486; 5,442,487; Canada No. 2,181,370;
Hong Kong No. 33,430; Singapore No. 33,431; U.K. No. 1,575,950